РИТУАЛИСТ

Ритуалисты направляют потусторонние энергии, вызывают духов из запредельного и используют мистические связующие ритуалы, подчиняющие этих духов воле Ритуалиста.

РИТУАЛИСТ

Уровень	Умения	Ритуальные очки
1	Ритуал привязки, Духовное зрение	2
2	Разум, тело и душа, Ритуал защиты	3
3	Канал духов	3
4	Увеличение характеристик	4
5	Эфирный странник	5

Требования

Чтобы взять этот престиж-класс вы должны соответствовать следующим условиям (в дополнение к предварительным условиям мультикласса для вашего существующего класса):

- **Телосложение 13.** Вы должны быть достаточно сильны, чтобы удерживать контроль над духами, которых вы вызываете.
- **Мудрость 13.** Вам нужно понять связь между живыми существами и тонким миром.
- **Уровень персонажа 5.** Вам требуется сильное тело и разум, чтобы направить духов в материальный мир.
- **Завершите специальную задачу.** Вы должны участвовать в ритуале и взять под контроль дух, используя заниия и тренировки, которым вас научил другой Ритуалист или которыми вы овладели по книгам с тайными знаниями.

Классовые особенности

Будучи Ритуалистом вы получаете следующие классовые особенности.

Хиты

Кость хитов: 1к8 за уровень Ритуалиста
Хиты за уровень: 1к8 (5) + модификатор Телосложения на каждый уровень Ритуалиста

Умения

Спасброски: Телосложение
Навыки: нет
Оружие: Простое оружие

Ритуал привязки

На 1-м уровне вы можете использовать действие и потратить ритуальные очки, чтобы призвать духов в незанятом пространстве, которое вы можете увидеть в пределах 15 футов от вас.

- За 1 ритуальное очко вы можете вызвать один дух, максимум до 3 духов. за раз.
- Каждый дух остаётся под вашим контролем, пока вы концентрируетесь (как при концентрации на заклинании), максимум на 10 минут или до тех пор, пока его хиты не упадут до 0. Кроме того, вы можете использовать бонусное действие, чтобы изгнать любое количество вызванных вами духов.
- Призванный дух дружественен вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за духа, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёт е команду, он защищается от враждебных существ, но действий не совершает.
- Если ваша концентрация нарушена, дух не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и он становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемый дух не может быть отпущен вами, но он исчезает через 10 минут после того, как был призван.
- Вы можете попытаться восстановить контроль над духами, потратив действие и сделав новую проверку концентрации (Сл равна той же Сл проверки Концентрации в которой вы не преуспели). При успехе вы восстанавливаете контроль над духом.
- Вы восстанавливаете все затраченные ритуальные очки, когда вы заканчиваете длительный отдых.

Перевод - Айвендил
10.03.2018

Призванный дух

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11
Хиты 28 (5к8 + 5)
Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки нет

Эфирное зрение. Зрение духа простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плане, и наоборот.

Бестелесное перемещение. Дух может перемещать-ся сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 1к10, если оканчивает ход внутри предмета.

Когда вы вызываете дух, вы должны выбрать один из приведённых ниже вариантов, которые предоставляют ему особые способности. Если способности духа требует спасброска, его Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости.

Дух агонии

Когда враждебное существо в пределах 30 футов от духа поражается атакой или заклинанием, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости или получить дополнительные 1к6 психического урона за каждый уровень Ритуалиста.

Дух Кровавой песни

Дух получает следующее действие:
Песнь крови. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/60 футов., одна цель. Попадание: 2к6 + 2 некротического урона, и Ритуалист восстанавливает хиты, равные половине нанесённого урона.

Дух разрушения

Когда этот дух уничтожается (либо при падении его хитов до 0, либо при собственном изгнании/исчезновении), все враждебные существа в пределах 15 футов от Духа должны сделать спасбросок Мудрости, получая полный урон силовым полем при провале или вдвое меньше при успехе.
Наносимый урон равен 1к6 за каждый раунд, что дух был жив, с максимумом в 8к6.

Дух великих возможностей

Дух может выбрать существо в пределах 30 футов, которое он может видеть, чтобы наполнить то силой. Пока дух жив, существо получает временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения (минимум 1) в начале каждого своего хода.
Дух может нацелиться на одно дополнительное существо за каждый уровень Ритуалиста выше 1-го.

Дух жизни

Действием дух получает 14 единиц урона силовым полем, а затем выбирает существо в пределах 30 футов, которое он может видеть. Цель восстанавливает 1к6 хитов за каждый ваш уровень Ритуалиста. Эта способность не влияет на нежить и констрактов.

Дух защиты

Всякий раз, когда союзник в пределах 30 футов от Духа попадает под атаку или заклинание, этот урон уменьшается на 1к10, а дух получает урон силовым полем, равный той же величине.

Дух скорбной песни

Дух может выбрать существо в пределах 30 футов, которое он может видеть. Существо должно преуспеть в спасбрсоке Телосложения или получить 1к4 урона силовым полем. Кроме того, при провале существо становится ослепшим или оглохшим (на ваш выбор) на количество раундов равное вашему модификатору Мудрости. В конце каждого своего хода, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

Духовное зрение

На 1-ом уровне вы можете видеть на Эфирном плане на расстоянии до 60 футов, когда находитесь на материальном плане, и наоборот.

Разум, тело и душа

Начиная с 2-го уровня вы получаете преимущество на проверки Концентрации. Кроме того, теперь вы можете использовать бонусное действие, когда пытаетесь восстановить контроль над духом, вместо действия.

Ритуал защиты

Также на 2-м уровне вы учитесь выполнять защитный ритуал. Действием вы создаёте бережёный круг в 30-футовой сфере, сосредоточенной на точке по вашему выбору в пределах 60 футов от вас. Круг остаётся там 10 минут, и вы и дружественные существа в зоне не можете быть напуганы или очарованы. Кроме того, скорость любого враждебного существа уменьшается вдвое, пока он находится в бережёном круге.
После того, как вы используете эту способность, вы должны закончить короткий или длинный отдых, чтобы использовать её вновь.

Канал духов

На 3-м уровне, когда вы изгоняете одного из своих духов, вы получаете пул очков, равный текущему здоровью этого духа. Очки можно потратить одним из следующих способов.

Дух к плоти. Действием вы можете выбрать одно или несколько существ в пределах 30 футов от вас, которые вы можете видеть и, потратив очки из пула, восстановить хиты этих существ в соотношении 1 хит за одно очко. Вы можете восстановить существу не более половины от его максимума хитов, и эта способность не влияет на нежить или конструктов.

Духовная передача. Действием вы можете выбрать один дух, которым вы управляете, и восстановить его здоровье, потратив очки из пула, в соотношении 1 хит за одно очко..

Призрачный удар. Когда вы попадаете атакой или заклинанием вы можете расходовать некотрое количество очков из пула. За каждые 7 очков, которые ваша атака или заклинание наносят дополнительные 1к6 урона.

Общение. Действием вы можете потратить 28 очков, чтобы получить 1 ритуальное очко. Если таким образом ваши очки превысили максимум, то вы теряете все излишки, когда заканчиваете короткий или длинтельный отдых.

Увеличение характеристик

Вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Эфирный странник

На 5-м уровне вы можете действием перейти на Эфирный план сроком на 1 минуту, или пока не используете действие для завершения эффекта.

В течение всего времени вы можете двигаться в любом направлении. Вверх или вниз, при этом, вы можете двигаться лишь с половинной скоростью.

Вы можете увидеть и услышать происходящее на плане, с которого вы перешли в эфир, но пелена между планами делает все изображения серыми, а звуки приглушёнными, и вы не видите ничего дальше 60 футов.

Сами вы при этом также видимы с Материального плана, но любые взаимодействия с вами могут осуществляться только с другими существами в эфире.

Вы игнорируете все объекты и замедляющие эффекты материального мира пока находитесь в эфире (т.е. можете проходить сквозь стены и т.п.).

Когда время вашего пребывания в эфире оканчивается, вас немедленно выкидывает обратно в материальный мир, в том месте, которое вы в настоящее время занимаете. Если в результате этого вы оказываетесь внутри твёрдого объекта или существа, вас выкидывает в ближайшее незанятое место, и вы получаете урон силовым полем равный удвоенному количеству футов, на которое вас откинуло.

Вы не можете уйти в Эфир с плана который не граничит с ним, например, с одного из внешних планов.

После того, как вы используете эту способность, вы должны окончить длительный отдых, чтобы воспользоваться ею вновь.